HELLFROST

ПАСТЬ БЕШЕНОГО МЕДВЕДЯ

СЦЕНАРИЙ ПРИКЛЮЧЕНИЯ

SAVAGE WORLDS

ПАСТЬ БЕШЕНОГО МЕДВЕДЯ

Предыстория

Неподалёку, в холмах, покрытых белыми шапками снега, есть вход в пещеры. В их глубине бьёт горячий источник, сакральное место, посвящённое богу тепла и огня, Кеназу. Потоки кипящей воды вырываются сквозь расщелину в скале и образуют подземный водоём, из которого берёт начало небольшая речка. Она устремляются через подземные залы и, вытекая из мрака, низвергается в замёрзшее озеро. Омываемый тёплыми струями лёд шипит, и над ним висит распростёршаяся на несколько миль пелена тумана. Единственный вход в пещеру обязан своим названием причудливой форме, напоминающей открытую медвежью пасть. С недавних пор здесь поселилась шайка вендалей, каннибалов и мародёров, поклоняющихся богу-медведю Урсариксу. Инреда, местная служительница Кеназа, присматривающая за источником, находится в плену у свирепых дикарей, которые устроили себе логово в этих подземельях. В идеале, Пасть стоит расположить на берегу Ледяного озера, хотя любое другое озеро, река или даже замёрзшее побережье моря тоже подойдёт.

Внимание: если не сказано другого, в пещерах царит кромешный мрак, поэтому на все проверки, связанные со зрением, налагается штраф –4.

Завязка приключения

Крестьяне, пострадавшие от набегов вендалей, просят героев разобраться с проблемой в обмен на солидную награду, которую выбирает ведущий; или при последнем нападении вендали похитили родственника кого-либо из героев. Если же среди искателей приключений есть жрец Кеназа, ему будет видение, указывающее на то, что нужно отправиться в Пасть.

Места

1. Смертельное восхождение

Особенность: Огромный пятнадцатиметровый утёс кажется почти отвесным. Успешная проверка внимания (–4) поможет обнаружить умело спрятанную узкую тропинку, вьющуюся вокруг скалы; в противном случае у героев не останется иного выхода, кроме как забираться по утёсу. Для этого им нужно пройти проверку лазанья (–2). В случае провала персонаж оступается и падает, получая 2d6 урона; при критическом провале урон увеличится до 4d6. Из-за тумана штраф за темноту составит –2.

2. Медвежья пасть

Вход в пещеру охраняют двое вендалей-воинов. Если герои не будут слишком сильно шуметь, грохот водопада заглушит их шаги, и часовые не заметят их раньше времени.

Особенность: у вендалей есть один факел, немного разгоняющий окружающую темноту (штраф–1).

Чудовища: двое вендалей-воинов вооружены луками (дистанция стрельбы: 12 / 24 / 48; урон: 2d6); у одного из них на поясе висит огромный сигнальный рог, вырезанный из рога тура. Характеристики вендалей см. на странице 6.

Тактика: вендали быстро различают шаги посторонних за шумом водопада. Подавшись вперёд, они натягивают луки и пристально вглядываются в туман. Если им удастся увидеть незваных гостей, они пустят по стреле каждый и затрубят тревогу; через 2d4 раунда на звук рога сюда сбегутся обитатели Охотничьей пещеры (участок 7).

3. Горячая река

Вода в этом потоке довольно горяча, но переправиться через него без ущерба для здоровья вполне можно. Каждый раз, когда герои сворачивают в новый тоннель, тяните карту из колоды действий. Если выйдет карта двора, персонажам встречается одинокий вендаль, идущий из одной пещеры в другую.

4. Ледяная пещера

Особенность: пол огромного помещения скрыт под почти метровым слоем воды, текущей из нескольких небольших источников. Поверхность этого своеобразного озера подёрнута корочкой льда, хрупкой и ломкой из-за протекающей неподалёку Горячей реки. Правила передвижения по тонкому льду смотрите в книге «Hellfrost: Ледяное пекло». Проверка внимания (–2) поможет заметить виднеющиеся из-под воды небольшие камни, по которым исследователи могут переправиться на другую сторону пещеры без особого риска.

Монстры: любой громкий шум, включая треск льда, разбудит стаю летучих мышей. Они пикируют с потолка на следующий раунд после того, как был произведён шум.

• *Характеристики стаи летучих мышей см. на странице 6.*

5. Комната Инреды

Уютная пещера служила жилищем Инреде, служительнице Кеназа и хранительнице его источника. Ведали не потрудились обследовать эту часть подземелья и пока ещё не знают о существовании

комнаты. Над очагом висит выкованный из железа священный символ Кеназа. В импровизированном чулане спрятана пара наручей, также сделанных из железа. На них выгравированы стилизованные языки пламени. Эти наручи — не что иное, как алхимическое изделие, в котором заключено поддерживаемое заклинание «Взрыв» (аспект — огонь).

6. Бездонный колодец

Вход в эту каверну завален огромным камнем; чтобы сдвинуть его, нужно пройти проверку силы (–6). Колодец, находящийся в пещере, очень глубок; по желанию ведущего, он может уходить далеко в недра земли — в огромное неизведанное подземелье, называемое Царством Эрты.

7. Жилище охотников

В этой комнате обитают несколько вендалей-воинов и их ручные волки.

Особенность: к потолку подвешены несколько туш, две из которых оказываются человеческими телами.

Чудовища: если часовые на входе в пещеры не протрубили тревогу, а герои не будут сильно шуметь, то на момент их появления здесь находятся несколько вендалей. Они чистят и точат оружие, т. е. уже вооружены.

- *Характеристики вендалей-воинов (по одному на каждого героя) см. на странице 6.*
- *Характеристики волков (по одному на двух героев) см. на странице 7.*

8. Сухая пещера

Особенность: в это й каверне воздух сухой и горячий (21°C). Стены украшены наскальными росписями. Персонажи, находящиеся под покровительством Кеназа, могут пройти проверку общедоступных знаний; в случае успеха они поймут, что на рисунках изображены сакральные знаки божества. Последователи других богов также догадаются об этом, если успешно пройдут проверку знаний (религия). Росписи очень древние: им несколько сотен лет, если не тысяча. Пройдя проверку внимания, можно обнаружить приваленный небольшим камнем лаз (участок 12), настолько узкий, что протиснуться в него сможет разве что энгро или другой персонаж с изъяном коротышка.

Добыча: здесь сушит травы Беста, шаман вендалей. На тёплых камнях разложено несколько пучков сухих растений. Успешная проверка знаний (алхимия) позволит понять, что здесь есть две порции зелья берсерка, две порции болеутоляющего и одна порция снадобья самообладания; при подъёме герой определит, что снадобье самообладания предназначено для собак или волков, а не для людей. Если им воспользуется другое существо, оно получит уровень усталости.

9. Скользкий мост

Особенность: по мосту очень трудно передвигаться, так как он полностью покрыт льдом. Чтобы благополучно перейти на другую сторону, нужно пройти проверку ловкости. В случае провала, герой поскальзывается, но ему удаётся зацепиться за край моста. Каждый раунд он может проходить проверку силы (–4), чтобы попытаться забраться обратно на мост. В случае критического провала персонаж падает на землю с высоты 12 метров и получает 4d6 урона.

10. Комната воинов

Три зажжённых кострища, образующих треугольник излучают свет и тепло. На стенах висят медвежьи шкуры, а пол усеян трофеями от набегов. Здесь живёт Голт-Хар, - чемпион племени и предводитель воинов.

Особенность: Любое существо, входящее в клетку с огнем, получает 1d10 урона и может загореться.

Чудовища: Если герои действуют скрытно, то они становятся свидетелями следующей сцены. Они видят красивую женщину с выжженными глазами, одетую в лохмотья. Это Инреда, Хранительница очага, служительница Кеназа. Ослеплённая, она вынуждена танцевать среди костров, в то время как вендали издеваются над ней и её бессильным богом огня. Если герои терпеливы, когда танец заканчивается, женщины из пещеры женщин (участок 13) приносят еду. Воины начинают есть и пить украденный бренди. Спустя час они пьянеют (истощены). Пройдя проверку

внимания, можно заметить, что за одной из медвежьих шкур, находится секретный проход в Комнату шамана (участок 15). Если битва длится более 10 раундов, шум автоматически предупреждает шамана.

Добыча: Награбленное добро разбросанное здесь, стоит 1000 золотых монет.

- Характеристик *Голт-Хара, чемпиона вендалей (1): см. на странице 7.*
- *Характеристики вендалей-воинов (по одному на каждого героя) см. на странице 6.*

11. Пещера узников

В этой комнате держат пленников (и будущую еду) племени. Сейчас здесь находятся толстый торговец Анари, молодая, хорошенькая фермерская девушка и храпящий, мускулистый мужчина. Все, кроме храпящего мужчины свободны, он прикован цепями к стене. Последний - абсолютно безумный берсеркер Туоми, который нападает на любого, кто его пробуждает.

Чудовища: узников охраняет гигантский волк, судя по всему, спящий у входа в пещеру. Отодвигание камней, закрывающих секретный проход (участок 12), может разбудить как волка, так и берсерка.

- *Характеристики гигантского волка (1) см. на странице 7. Добавьте обычному волку: Размер +1, Стойкость 6 и Укус: Сил + d8.*
- *Характеристики безумного берсерка Туоми (1) см. на странице 6. Добавьте вендалю-воину: Силу d10, Выносливость d10 и черту Берсерк.*

12. Узкий лаз

Особенность: при движении этот лаз считается труднопроходимым участком.

13. Пещера женщин

В этой комнате живут женщины племени (2d6) и несколько детей (1d6). Женщины заняты тем, что готовят еду (жарят что-то на вертеле) для мужчин в комнате воинов. «Что-то» означает человека! Герои желающие сохранить содержимое своего желудка, должны сделать проверку храбрости, иначе их начинает тошнить, до тех пор, пока они не покинут эту комнату. Женщины и дети не будут сражаться и попытаются сбежать, чтобы предупредить воинов.

14. Медвежье святилище

В этом месте обустроили святилище Урсарикса, вендальского бога-медведя, с алтарём в форме гигантского медвежьего черепа. Комната усеяна костями и черепами, остатками вендальских первобытных пиршеств. Для того, чтобы не потревожить обитателей комнаты шамана (участок 15) требуется проверка маскировки. Если группа оскверняет гигантский череп медведя, Беста, шаман племени, получает штраф -2 к проверкам навыка веры, пока комната снова не будет освящена, но Беста сразу же узнает о вторжении.

15. Комната шамана

Чудовища: если герои действуют скрытно, то они могут застать Бесту врасплох. Пара волков, её верных спутников, всегда рядом с ней.

Добыча: В комнате есть различные украшения стоимостью 300 золотых и алхимическое устройство: плащ из перьев дикого гуся с заклинанием превращения (только в дикого гуся).

- *Характеристики Бесты вендаля-шамана (1) см. на странице 7.*
- *Характеристики волков (по одному на двух героев) см. на странице 7.*

16. Горячий источник

В этом месте бьёт ключ священного источника Кеназа. Озеро стало местом захоронения какого-то древнего героя известного сейчас только как Лорд озера. На дне озера виднеется остов кнарра (маленького судна). Лошадь, жена и сокровища Лорда (к этому моменту они превратились в бесполезный хлам) находятся внутри корпуса, а само его тело лежит на палубе. Он всё ещё держит в руках магический боевой топор (Верный друг) и щит. Озеро, - не безопасное место, потому что гигантский водный змей обитает в обломках корабля и нападает на всех, кто не носит священного символа Кеназа. Вендали

избегают этого места, потому что змей съел многих из них.

- *Характеристики гигантской водного змея (1) см. на странице 6.*

Существа

Водный змей

Неизвестно, каким образом это огромное животное, более типичное для жаркого климата, оказалось здесь. Его кожа имеет странный красноватый оттенок, а глаза рептилии светятся, словно она горит изнутри.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d8, сила d12+4, выносливость d10.

Навыки: внимание d6, драка d8, плавание d8, храбрость d6, запугивание d8, маскировка d10.

Шаг: —; защита: 6; стойкость: 11.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Водный:** шаг d8.
- **Зубы:** сила +d4.
- **Сдавливание:** змей может обернуть свое змеиное тело вокруг цели в качестве захвата. Пока жертва схвачена, она каждый раунд получает урон равный силе. Водный змей может сдавливать и кусать в одном и том же раунде без штрафа за несколько действий.
- **Зверь Кеназа:** водный змей не нападает на тех, кто показывает ему священный символ Кеназа.
- **Крупный:** атаки по водному змею совершаются с бонусом +2 из-за его размера.
- **Размер +4, крупный:** тело водяного змея около 10 метров в длину, но довольно тонкое.

Стая летучих мышей

Иногда самый маленький враг оказывается самым опасным. Это может быть рой жалящих пчёл или муравьёв, или, например, стая омерзительных крыс. Рой или стая считается единым существом и попросту рассеивается, оказавшись при смерти (статист — получив ранение).

Характеристики: ловкость d10, смекалка d4 (Ж), характер d12, сила d8, выносливость d10.

Навыки: внимание d8.

Шаг: 10; защита: 4; стойкость: 7.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Укус:** рой занимает область, соответствующую среднему шаблону и каждый ход атакует всех в его пределах, автоматически попадая и нанося 2d4 урона, поражая наименее защищённую бронёй область тела жертв.
- **Разделение:** летучие мыши могут разделяться на две стаи поменьше (МШ), если их противники пытаются разбежаться в разные стороны. Стойкость этих стай сокращается на 2 (до 5 у каждой).
- **Безмозглость:** безмозглые существа не обладают разумом и поэтому невосприимчивы к страху, не могут быть целью поединков воли, уловок или таких сверхъестественных сил, как кукла.
- **Проворность:** не получает урон от колющего и рубящего оружия, поскольку состоит из десятков, сотен, а то и тысяч особей; атака по площади действует согласно правилам;
- **Уязвимость:** персонаж может пытаться давить существ, составляющих рой/стаю, совершая проверку драки и нанося урон, равный значению силы;
- **Беспомощность:** от роя/стаи обычно можно уйти, прыгнув в воду. Если же речь идёт о водных тварях, например, пираньях, то наоборот — выбравшись из воды.

Вендаль

Примитивные пещерные люди, - вендали, живут набегами на близлежащие поселения. Этот народ, - каннибалы, которые считают любое живое существо источником пищи. Они поклоняются богу-медведю Урсариксу, малому божеству, которое почти неизвестно за пределами племён вендалей. Их примитивные сообщества возглавляют женщины-шаманы.

Воин

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d6, сила d8, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d8, метание d8, лазание d6, запугивание d8, маскировка d6, храбрость d8.

Шаг: 6; защита: 7; стойкость: 5+1; харизма -2.

Изъяны: дурной характер, кривые руки.

Черты: боевая закалка, боевая ярость, снегоход.

Снаряжение: медвежья шкура (броня 1, +1 к сопротивлению холоду), медвежий коготь (сила +d6, +1 к защите).

Добыча: скудная/5 воинов.

Голт-Хар, чемпион вендалей

Чемпионы ведналей, - лучшие бойцы племени, известные своей силой, ловкостью и жестокостью. Голт-Хар, типичный чемпион племени. Около года назад, он потерял свой левый глаз, спасибо стреле рыцаря очага.

Характеристики: ловкость d6, смекалка d4, характер d8, сила d10, выносливость d10.

Навыки: внимание d4, драка d10, лазание d6, запугивание d10, маскировка d6, храбрость d8.

Шаг: 6; защита: 8; стойкость: 7+1; харизма -3.

Изъяны: дурной характер, кривые руки, одноглазый.

Черты: боевая закалка, боевая ярость+, боевой пыл, командный голос, круговой удар, снегоход.

Снаряжение: медвежья шкура (броня 1, +1 к сопротивлению холоду), секира (сила +d8), медвежий коготь (сила +d6, +1 к защите).

Добыча: скудная.

Беста, шаман вендалей

Шаманами у вендалей могут быть только женщины. Они никогда не покидают своих пещер. Беста, - старая карга, которая подчинила племя с помощью своего коварства и хитрости.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d10, характер d10, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d4, драка d6, лазание d6, запугивание d8, маскировка d6, храбрость d8, лечение d8, вера d8.

Шаг: 6; защита: 6; стойкость: 5; харизма -2.

Изъяны: дурной характер, кривые руки, старость.

Черты: мистический дар (чудеса), хладнокровие, снегоход.

Снаряжение: отравленный кинжал (сила +d4, проверка выносливости или парализация на 2d6 раундов, персонаж не может действовать и даже разговаривать, а его защита уменьшается на 2).

Добыча: скудная.

Особенности:

- **Силы:** Беста знает следующие силы: усилить/ослабить параметр (выживание, выносливость, драка, сила), ужас (рык), оглушение (рык), превращение (только в медведя).

Волк

Злобные людоеды, укрощённые вендалями.

Характеристики: ловкость d8, смекалка d6 (Ж), характер d6, сила d6, выносливость d6.

Навыки: внимание d10, драка d6, выслеживание d6, запугивание d6, храбрость d6.

Шаг: 8 (d10); защита: 5; стойкость: 4.

Добыча: нет.

Особенности:

- **Зубы:** сила +d4.
- **Инстинкт хищника:** волки инстинктивно пытаются вцепиться в самые уязвимые области тела противников. В случае подъёма при атаке, волк поражает наименее защищённую бронёй область тела противника.
- **Размер –1:** это не очень крупные животные.

Снаряжение

Верный друг

Этот древний боевой топор частично испорчен в результате длительного пребывания под водой, поэтому деревянная рукоять ломается при 1 на кубике драки. После замены рукояти, оружие возвращается в превосходное состояние - металлический клинок такой же острый, как и в день, когда его выковали. Гравировка на клинке гласит: «Это топор моего друга Скатвульфа, который отдал свою жизнь, чтобы спасти мою. К моей чести, я клянусь сделать то же самое.» Топор дарует +1 к защите и черту «мы команда».